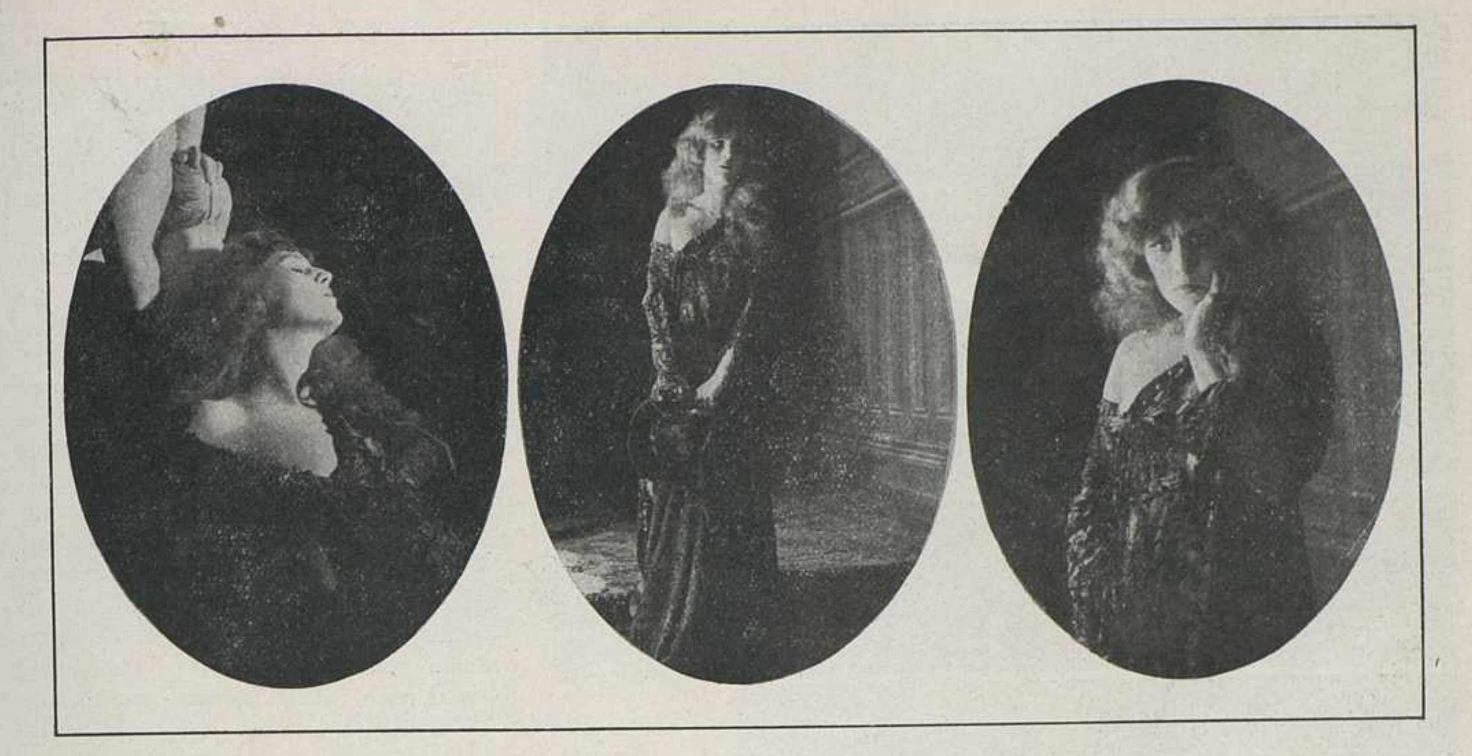
(Société des Films Historiques

JANE EVRARD, la belle interprète de la comtesse d'Agoult dans la "VALSE DE L'ADIEU"
JANE EVRARD die schöne Darstellerin der Gräfin von Agoult in "ABSCHIEDS-WALZER"



Eclairages rembrandtesques dans Mater Dolorosa, *d'Abel* GANCE *(1917)*.

ALPHABET VISUEL

Les arts ont leur langage mystérieux que seuls les initiés comprennent. Les musiciens parlent couramment de contre-point et de fugue, d'andante, de scherzo, de doubles et de triples croches, de pianissimo, de mezzo voce et de crescendo, de clés. Les peintres parlent de touches, de linéaments et de modulations, de frottis et de patine, de fauves et de primitifs, de spectres. Les dramaturges s'expriment en d'autres termes : praticables, plantations et découvertes, côté cour et côté jardin. Les cinématographistes qui sont les servants d'un art, je ne dirai pas supérieur dans l'échelle des manifestations esthétiques, mais infiniment plus complexe, usent entre eux d'un langage plus étendu, plus mathématique et technique, plus obscur aussi. Les cinéastes disent : surimpression, panoramique, iris, rappel, flash, gros plan, virage, ralentisseur, décadrage, sunlight, studio, découpage, synchronisme, croix-de-Malte, etc..., et mille autres gentillesses de ce style.

Ce langage technique répond à une nécessité absolue, il est l'alphabet du cinéma. Il permet au metteur en scène de dire avec le secours d'un seul mot ce qu'un auteur inexpérimenté expliquerait par des commentaires plus ou moins longs et plus ou moins précis. Exemple : où un profane noterait sur son *découpage :* « L'enfant vu de très près, la tête tenant presque tout l'écran, mais le dos tourné à l'appareil, fait brusquement face à l'objectif, et regarde Jean qui est également de dos à l'appareil et dont on aperçoit une épaule et une partie de la tête à droite de l'écran ». — Abel Gance, sur son scénario de *J'Accuse*, écrira presque télégraphiquement en langage chiffré : « 713. — Gros plan de l'enfant qui se retourne vers Jean Diaz de dos en amorce de gros plan. » C'est net, bref, précis.

Aussi est-ce toujours avec étonnement qu'on lit pour la première fois le découpage technique d'un film. Le lecteur parcourt quelques pages, cherche à comprendre, n'a pas toujours le bonheur d'y parvenir et jette sa langue aux chiens. Nous détachons, à titre documentaire, la première page du scénario de *L'Inhumaine*, découpé par Marcel L'Herbier.

Nos d'ord.e	Métrage approximatif	Numéro des Décors	Indications Techniques	PLANS	Observations et Textes
1	4	extérieur	O F O [4] ↓	La Ville (Mont-Gargan) panorama Côté Est	Nuit Appareil mobile Vitesse : <
—	5		Fs / F[4] ↓	La Ville Panorama côté Ouest	
			F. F. O. [4]	S / T :	**Ici dominant la ville**
2	6	extérieur	Obj. / P.		

Cette page qui peut, *à priori*, vous paraître étonnante et incompréhensible, ne l'est pourtant pas plus qu'un feuillet de *L'Apprenti sorcier* de Dukas ou du *Roi David* d'Honegger. Vous trouvez ici l'équivalent visuel des indications symphoniques de ces partitions. Un scénario est une partition. Examinons en une à une les **notes**.







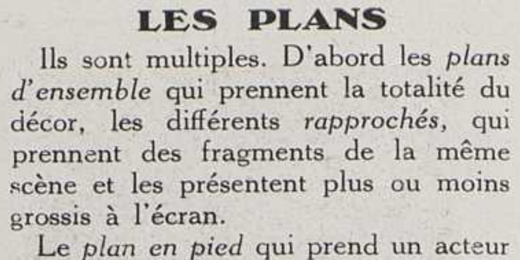
EXPRES-SION-NISME



1. **Greed** *de von Stroheim.*

2 et 3. **El Dorado,** *de Marcel l'Herbier.*

4. **Figures de Cires,** *de Paul Leni (avec Conrad Veidt).*



LES PLANS

Ils sont multiples. D'abord les *plans d'ensemble* qui prennent la totalité du décor, les différents *rapprochés*, qui prennent des fragments de la même scène et les présentent plus ou moins grossis à l'écran.

Le *plan en pied* qui prend un acteur ou un groupe d'acteurs de la tête aux pieds. Le *grand américain* qui coupe leur image à la hauteur des genoux, l'*américain* ou *médium-shot* qui la coupe à la hauteur de la ceinture. On l'appelle ainsi en France parce qu'il est le plus généralement employé en Amérique de préférence à tous les autres. Un Français de Californie, Maurice Tourneur, n'a pas peu contribué à varier ses possibilités d'utilisation, à les multiplier. Presque tous ses films sont tournés en grande partie sur plans semblables, mais il n'en résulte aucune monotonie car il sait les diversifier à l'infini.

Ensuite vient le *plan italien* ou *close-shot* qui coupe le personnage à la hauteur de la poitrine, un peu au-dessous des épaules. Puis le *gros plan* ou *close-up*. Théoriquement ce dernier ne comprend que la vision de la tête, mais en pratique il se confond avec le plan italien; toutes ces limites étant très arbitraires. Le premier gros plan a été imaginé en 1903 par Edwin Porter qui le filma dans *The Great Train Robbery*, pour la Compagnie Edison. D. W. Griffith qui devait reprendre ce procédé à son compte dix ans plus tard et en tirer les effets que l'on sait, était un anonyme petit figurant dans ce film. Dans *Le Lys brisé*, dans *Way Down East*, dans *Les Deux Orphelines*, le cinéaste américain a réalisé certains des plus beaux premiers plans qu'un appareil de prise de vues ait jamais enregistrés. Le gros plan a vu son rôle se développer le jour où, pour la première fois, on imagina de s'en servir pour photographier des objets inanimés mais significatifs. Dans sa série de films matrimoniaux : *Don't Change your Husband, Why Change your Wife, Something to Think About*, Cecil B. de Mille créait ainsi de prenantes ambiances de foyer : un col et une cravate sur un porte-manteau, deux pieds dans des pantoufles, un chien somnolant à côté de l'âtre; la pluie battant la vitre, la pendule marquant les heures, etc... Dans *Cœur fidèle*, Jean Epstein, et dans *Fièvre*, Louis Delluc le manièrent en poètes. Mais aucun ne sut en tirer les effets expressifs imaginés par Gance dans *La Roue* : poésie des rails, des roues, des disques et sémaphores, des voies de chemin de fer au soleil couchant ou dans l'emballement frénétique de la locomotive; la tragédie de Sisif aveugle : sa pipe floue, son verre flou, sa main floue jouant dans un rayon de soleil livide prenaient l'émotion à sa source profonde pour nous la livrer amplifiée formidablement.

L'extrême opposé du close-up, c'est le *long-shot*, vision d'un personnage, d'un groupe de personnages ou d'une chose, de la totalité d'un décor, très éloignés de l'appareil et présentés dans un iris, ou

PHOTO-CINE

Premiers Plans, *par* JEAN EPSTEIN



Cœur Fidèle



La Belle Nivernaise



L'Auberge

comme le premier du genre, entre deux bandes noires en haut et en bas de l'écran, une mince bande de vision découvrant au loin un bureau américain, où un business-man signe des papiers et téléphone. Procédé très suggestif pour marquer la distance morale ou réelle qui sépare des êtres. Les long-shot de *La Roue* étaient tout aussi remarquables présentés dans des caches rondes et ovales, ainsi : *Une maison à 4.000 pieds au-dessus de la vallée où il était interdit de prononcer le nom de Norma.*

LES ANGLES

On entend par *angle de prise de vues* l'angle déterminé sous lequel un personnage, un objet ou un décor est photographié. Le même décor peut être vu d'en haut, d'en bas, de droite, de gauche. Lorsqu'il est vu d'en haut, l'appareil étant placé sur un praticable et l'axe de l'objectif étant incliné vers le sol, on appelle ce plan : *vue en plongée*. Lorsqu'il est vu d'en bas, par exemple une fenêtre du troisième étage vue du niveau de la rue, on appelle ce plan : *vue en contre-plongée.*

Dans *Fumée noire*, Louis Delluc avait pris en plongée, pour les différencier des vues réelles, toutes les hallucinations d'Eve Fagan. C'était un procédé original qui ne fut pas suivi. Dans *La Perruque*, Berthold Viertel et, dans *L'Affiche* et *Cœur fidèle*, Jean Epstein ont obtenu de curieuses déformations par le jeu subtil des visions en contre-plongée, ainsi que Jacques Robert dans *Le Comte Kostia* (perspectives impressionnistes des tours du vieux burg, photographiées à leur base); de même encore Marcel L'Herbier dans *Don Juan et Faust*. Le procédé a été poussé à son paroxysme dans *La Passion de Jeanne d'Arc*, de Carl Th. Dreyer (vision continuelle de Jeanne d'Arc écrasée par la cruauté de ses juges).

LES VISIONS

Les appareils de prise de vues sont montés sur deux plates-formes pivotantes combinées. L'une s'appelle la *panoramique horizontale*, l'autre la *panoramique verticale*. Commandées par des manivelles, elles permettent de faire tourner le champ de vision. La panoramique horizontale fait tourner l'appareil sur lui-même et l'objectif voit alors le décor ou le paysage comme un observateur immobile les verrait en tournant la tête de gauche à droite ou *vice-versa*. La panoramique verticale fait basculer l'appareil et donne à l'objectif la vision qu'un observateur immobile aurait des choses en levant ou en baissant la tête. La vitesse de ces plates-formes est variable, il suffit de tourner plus ou moins vite leurs manivelles pour obtenir le mouvement désiré. On dit qu'on utilise les plates-formes panoramiques déclanchées lorsqu'on les fait manœuvrer sans le secours des manivelles et engrenages, en les commandant directement avec la main. On obtient alors des déplacements de vision foudroyants, impressions d'ivresse, de vertige, de vitesse. Le mouvement combiné des deux plates-formes, actionnées simultanément, donne à l'appareil un déplacement en diagonale, soit de bas-gauche à haut-droite et *vice-versa*, soit de bas-droite à haut-gauche et *vice-versa*.

On appelle *travelling-camera* le déplacement en avant, ou en arrière, ou par côté de l'appareil; monté sur un chariot à pneu roulant dans le décor, ou dans une auto, sur une route, sur une locomotive, sur un canot-moteur, en avion, etc. Trois appareils étant placés sur une voiture faisant de la vitesse celui qui regarde devant la voiture fait du *travelling-avant*, celui qui regarde derrière fait du *travelling-arrière*, celui qui regarde par côté comme un voyageur à la portière d'un train fait du *travelling-longitudinal*. La galopade de Danton dans les *Deux Orphelines*, le lâcher des chiens dans *Le Vertige*, la sortie de Richard Cœur-de-Lion, dans *Robin Hood*, certaines images de la *Mort de Norma Compound* dans *La Roue* sont de remarquables utilisations de travelling-camera.

Le nouvel appareil « portatif » utilisé par Gance dans beaucoup de scènes de *Napoléon* supplantera le procédé du travelling, l'opérateur portant l'appareil sur la poitrine donnant à l'objectif la vision réelle d'un



Gros Plans

1re et 2me série : Napoléon *vu par* Abel GANCE
3me série : La Roue *d'Abel* GANCE (*Séverin-Mars*)
4me série : La Passion de Jeanne d'Arc, *de* Carl DREYER
5me série : En Rade, Potemkine, Jeanne d'Arc.

œil humain participant à l'action. Pour ce maître de la prise de vues l'objectif devient en effet réellement un œil humain. Voici quelques indications techniques relevées dans son scénario de *Napoléon*, et leur traduction qui révèle quelques-uns de ses procédés photographiques :

AP. A. M. — Appareil à main.
AP. GR. — Appareil grue.
AP. GG. — Appareil grues combinées.
AP. CC. — Appareil chenille.
AP. A. — Appareil auto.
AP. CH. — Appareil cheval.
AP. AV. — Appareil avion.
AP. B. — Appareil dans un ballon.
AP. R. — Appareil rail.
AP. C. — Appareil câble.
AP. A/C. — Appareil auto côté.
AP. SP. — Petit appareil « Sept ».

Ainsi, dans *Napoléon*, l'appareil fut-il monté successivement à dos de cheval, dans un ballon de foot-ball (vision du mourant qu'un boulet vient d'envoyer en l'air), sur un trapèze (tempête à la Convention), en luge, en auto, sur câbles et rails, dans un caisson étanche flottant au gré des vagues, etc...

LES DÉFORMATIONS

Il existe deux sortes de procédés de déformation de la vision : la déformation du rythme, déformation dans le temps, par l'*accéléré* et le *ralenti*, et la déformation plastique par le jeu d'objectifs spéciaux et de *glaces déformantes*.

L'accéléré s'obtient en *retenant* la main qui actionne la manivelle de prise de vues. On obtient ainsi cinq ou six ou dix images par seconde au lieu de seize ou dix-sept normalement, d'où accélération à la projection. Quant au ralenti et à ses appareils spéciaux, les *ralentisseurs* de tous systèmes, qui prennent une moyenne de 135 voire 150 images ou plus par seconde, on en trouvera la description dans tant de revues et d'ouvrages techniques que je ne m'étendrai pas davantage sur leurs particularités.

Les plus remarquables utilisations de déformation du rythme ont été employées par Mack-Sennet dans ses comédies jouées par les « Bathing-Girls », dans *Porté manquant* d'Henry Lehrmann, dans *When the Clouds Roll by* avec Douglas Fairbanks, dans le *Lys de la Vie* de Loïe Fuller. Ainsi que dans tous ces merveilleux documentaires que l'écran nous révèle chaque jour et dont la gamme expressive des rythmes s'étend de la fleur qui éclôt en vingt secondes au cheval qui galope sur le rythme d'une infernale marche funèbre.

Les déformations par glaces et objectifs ont été utilisées dans tant de rêves et de cauchemars ou de visions expressionnistes que je m'abstiendrai de citer des exemples. Mais, à leur propos, il serait injuste de ne pas nommer l'admirable novateur que fut Abel Gance qui innova ce procédé en 1915 dans *La Folie du Docteur Tube*. Marcel L'Herbier développa et perfectionna le procédé à son paroxysme dans *L'Homme du Large*, *El Dorado*, *Don Juan et Faust*, et *Feu Mathias Pascal*.

LE CHAMP

On appelle *champ de prise de vues* l'espace qui entre dans la vision de l'objectif. Dans les scènes mouve-









CLAIRS - OBSCURS

dans MÉTROPOLIS *et* LA RUE SANS JOIE



mentées où l'attention des acteurs pourrait être distraite, le réalisateur indique avant qu'elles ne soient tournées, les limites que les acteurs ne doivent pas dépasser pour ne pas sortir du champ.

L'appareil étant placé dans un décor, on peut modifier totalement la vision sans déplacer l'appareil. Il suffit de changer d'objectif. Les acteurs venant d'être photographiés dans une vue d'ensemble, il suffit, pour prendre des gros plans d'eux, de changer d'objectif, sans déplacer les appareils, modifier l'agencement des projecteurs ou rapprocher les personnages. Les objectifs couramment utilisés sont dits de 35, de 50, de 75, de 100, de 150, numéros qui correspondent à leurs différents *foyers* de vision. Dans *Napoléon*, Gance a utilisé certains objectifs qui arrivent à prendre des gros plans parmi la foule à une très grande distance des personnages. De même il est le seul à avoir utilisé en plus de ces *téléobjectifs* un objectif spécial du nom de *brachyscope* qui peut photographier un décor dans sa totalité, avec un recul presque insignifiant.

LES FLOUS

Les flous, utilisés soit dans les visions de rêve, de cauchemar ou d'ivresse, soit pour estomper les visions de souvenirs, soit plus simplement pour adoucir les oppositions des valeurs actiniques, s'obtiennent de différentes façons. D'abord, la plus simple, celle qui vient immédiatement à l'esprit, en déréglant la mise au point. Ensuite, par l'emploi d'objectifs spéciaux. Enfin, par l'interposition devant l'objectif de gazes très transparentes. Autrefois, on utilisait le procédé d'une cuve remplie d'eau bouillante, placée à terre devant l'appareil. Mais ce procédé rudimentaire a dû être abandonné par suite de nombreux inconvénients et on ne l'utilise plus guère que dans les cas spéciaux, ainsi la tempête de neige de *La Femme aux Yeux Fermés*, de Ryder et Loutil.

Le flou dit Mist-Photography, en Amérique, a été magistralement innové dans un sens artistique par D. W. Griffith dans le *Lys Brisé*. Mais, L'Herbier, dans *El Dorado*, en a tiré également des effets tout à fait extraordinaires.

Pour obtenir l'effet voulu dans certains premiers plans qui devaient nous présenter des visages nets devant un fond en premier plan, mais flou, Gance, dans *La Roue*, imagina d'interposer des gazes transparentes entre les personnages et le fond. La lumière et l'objectif firent le reste.

LES CACHES

Le jeu des « Caches » existe depuis que la photographie est née. Il a été repris avantageusement au cinéma. Les caches sont découpées dans une matière opaque, celluloïd généralement ou os, et servent à masquer une partie de l'image qui reste noire. On en fait de toutes les formes. Dans les débuts du cinéma, on faisait un abus des caches en forme de trous de



Contre - Jours

1. Les Trois Lumières, *de FRITZ LANG.*
2. Pierre-Le-Grand, *de BUCHOWETZKY.*
3. Napoléon *vu par ABEL GANCE.*

serrure ou de jumelles, mais on a abandonné ce style qui n'était ni très joli ni très juste.

Maintenant, on utilise beaucoup les caches blanc-dégradé par l'emploi d'un celluloïd translucide. Ce procédé a été innové presque simultanément en Amérique par Roscoe Arbuckle, dans la *Mission de Fatty*, en Suède, par Mauritz Stiller, dans le *Trésor d'Arne*, en France, par L'Herbier, dans *El Dorado*.

IRIS, FONDUS, VOLETS

Si vous faites de la photographie, vous savez sûrement ce que c'est qu'un diaphragme, cette petite pièce à la fois très simple et très compliquée, qui fait un cercle de plus en plus petit en resserrant ses minces lamelles circulaires. Tout appareil de prises de vues cinématographiques en comporte nécessairement un. Il en comporte même deux. Le premier placé derrière l'objectif sert à doser la lumière. Le second, appelé « iris », est placé devant l'objectif, à l'extrémité d'un grand soufflet noir.

Ouvrir le diaphragme en même temps qu'on tourne la manivelle fait apparaître l'image progressivement, ainsi que le ferait l'aurore prodigieusement rapide succédant à une nuit noire. Outre l'ouverture et la fermeture du fondu-diaphragme, il existe également l'ouverture et la fermeture du fondu-iris, en manœuvrant le diaphragme extérieur, qui fait apparaître ou disparaître l'image dans un petit rond qui s'agrandit ou se rétrécit progressivement.

Enfin, l'ouverture et la fermeture « au volet simple » comme un rideau de théâtre qui se lève ou s'abaisse, ou au « volet double », comme un double rideau de fenêtre qui se ferme simultanément. Ces mouvements peuvent d'ailleurs s'effectuer dans tous les sens, horizontalement, verticalement, diagonalement.

Les iris, fondus-diaphragmes et volets servent, en quelque sorte, de ponctuation entre les images comme les virgules et les points entre les mots, ainsi pour marquer qu'il s'écoule un certain temps, ou pour marquer qu'on passe d'un lieu à un autre. L'iris sert aussi à souligner une expression de visage ou l'apparence normale d'un objet en se refermant à demi sur ce visage ou sur cet objet.

LES ENCHAINÉS

On appelle « fondu-enchaîné » l'apparition progressive d'une image sur une autre image. La valeur de ponctuation visuelle de l'enchaîné est donc approximativement celle d'un trait d'union. Exemple : Départ d'un paquebot. Ceux qui restent regardent (vue d'ensemble), le bateau s'éloigne. La vision se transforme (enchaîné) en groupe d'hommes et de femmes agitant leurs mouchoirs. La vision se transforme (enchaîné) en un gros premier plan de femme éplorée. La vision se transforme (enchaîné) en un bateau qui s'éloigne dans un remous d'hélices.

Pour exécuter un enchaîné, on ferme le diaphragme sur la scène qui se termine, autrement dit, « on fond »,

Paroxysmes de Mouvement

1 et 2. Napoléon *vu par ABEL GANCE.*

3. Ben-Hur *de FRED NIBLO.*

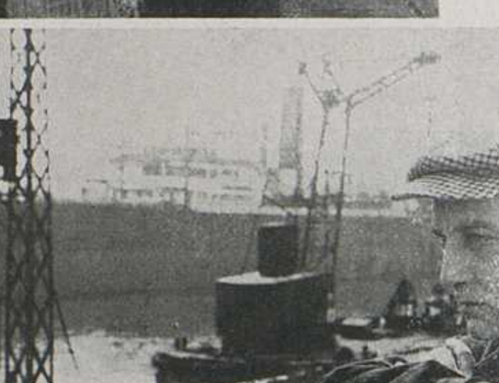








Jeux de perspective



1. Le Chrétien *de Maurice Tourneur*
2. Cœur fidèle *de Jean Epstein.*
3. La Dame de Pique, *d'Alexandre Rasumny.*
4. Métropolis *de Fritz Lang.*





puis on masque l'objectif le temps de remonter la pellicule du nombre d'images que dure le fondu, puis, démasquant, l'objectif, on ouvre le diaphragme sur une nouvelle scène. Ainsi faisant, la fermeture et l'ouverture se chevauchent, s'enchaînent.

On pratique également très souvent l'enchaîné d'une fermeture de diaphragme sur une fermeture d'iris ou d'une fermeture de volet sur une ouverture de diaphragme ou *vice-versa*. Toutes les combinaisons sont à la portée des imaginations. En anglais, on appelle « dissolve » l'enchaîné, « fade in » l'ouverture du diaphragme ou de l'iris, « fade out » leur fermeture.

LES APPARITIONS

Les apparitions fantastiques, fantômes ou hallucinations se font soit par « surimpressions », le fantôme apparaissant progressivement sur l'image et restant transparent, soit par « raccord de la pellicule », le personnage apparaissant brusquement et prenant la même consistance opaque que les personnages réels témoins de l'apparition. Par surimpression, les personnages peuvent se dédoubler, les décors également ou deux décors apparaître l'un par-dessus l'autre. Ces questions ont été brillamment traitées par plusieurs de nos confrères et il est inutile d'y revenir.

FLASHES ET FLASH-BACK

Pour épuiser la série des termes techniques, il me reste à définir les termes suivants : le Flash (au pluriel : Flashes) est une vision brève se composant d'un nombre très restreint d'images qu'on intercale dans d'autres scènes au montage.

Inventé par Griffith qui l'utilisait dans tous ses films, Gance l'a poussé à un degré paradoxal dans la *Roue*, où les visions hachées au sommet du crescendo de l'emballement du train ne comportaient plus que trois, deux, puis une image. Vision vertigineuse et affolante d'une puissance suggestive insurpassable.

Le flash-back ou rappel de souvenir est une vision intercalée dans le film qui repasse brièvement, comme on s'en souvient. Autre signe visuel dû encore à Griffith, qui est décidément un grand novateur en matière de technique cinégraphique.

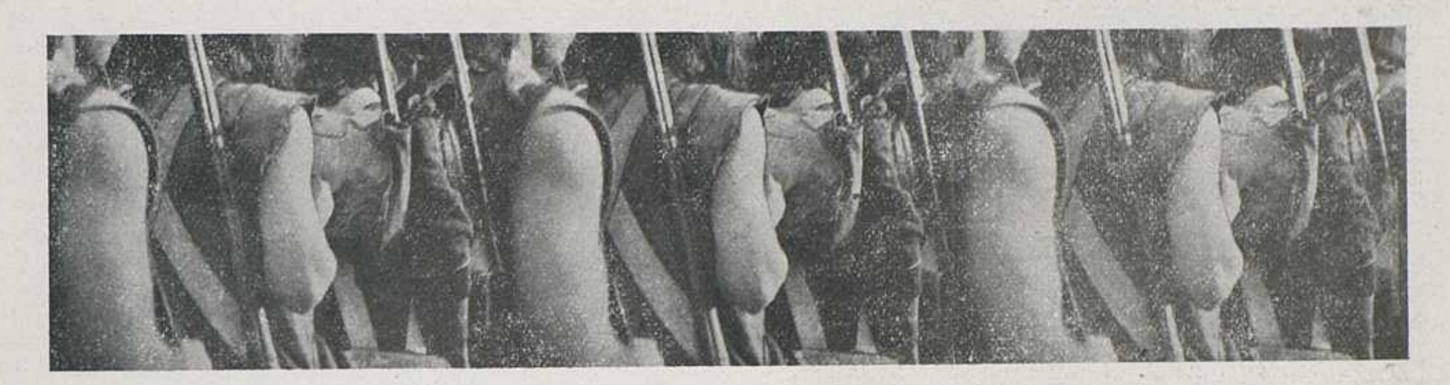
LE TRIPTYQUE

Le triptyque — quoi qu'on ait pu écrire, dire et médire — est bien l'invention d'Abel Gance. Je me réserve d'ailleurs d'expliquer, au cours d'un prochain article, la genèse de l'invention et l'histoire chronologique de ses premiers essais et de ses différentes étapes de perfectionnement. J'essaierai de faire une fois pour toutes la « mise au point », en marquant nettement les distances qui séparent l'invention prodigieuse d'Abel Gance de tous les petits brevets de Concours Lépine (Grimonin Samson, Widescope, etc...) prétendant à la *priorité dans la similitude.*

LE TRIPTYQUE ABEL GANCE



× 3 (*Frise, bas relief*)



× 3 (*Frise, bas-relief*)



× 3, *centre inversé* (*Frise, arabesque*)



Figure centrale et images d'accompagnement inversées symétriquement
(triptyques picturaux et vitraux, scènes tripartites)

Les possibilités expressives du *triple* écran (*triple* prise de vues et *triple* projection) sont infinies, grâce aux multiples combinaisons plastiques et rythmiques que permet le rapprochement de trois images, suivant qu'elles se raccordent parfaitement pour former un panorama animé sans solution de continuité, qu'elles sont différentes toutes les trois, ou se multiplient dans l'identité, suivant qu'on utilise alternativement un, deux ou trois écrans. Dans le premier triptyque de *Napoléon* (tempête simultanée en mer et à la Convention), Gance utilisait déjà huit impressions simultanées sur chaque pellicule, soit une fresque apocalyptique de 16 mètres de large et 64 m² (écran de l'Opéra), où se matérialisaient vingt-quatre visions entremêlées.

La valeur esthétique et scientifique du triptyque réside moins dans la possibilité de projeter de larges fresques douées du mouvement qui, malgré toute leur beauté picturale et plastique, ne seront jamais que des tableaux animés de proportions plus amples, du cinéma en bas-relief, — que dans le rapprochement d'actions parallèles; dans l'orchestration de motifs différents; dans la plastique contrariée, infiniment harmonieuse, des scènes inversées de champ et rigoureusement synchronisées; dans la multiplication par trois simultanée et synchrone, de la même image. Le seul critique lucide, sensible, cultivé et d'esprit vraiment cinégraphique que nous possédions, Emile Vuillermoz, dit : « Il y a là, pour exprimer de grands symboles et faire jaillir d'une image, une pensée ou une émotion, tout un langage nouveau qui n'attend plus que ses écrivains. » Car ce qui différencie le procédé Abel Gance de toutes les autres combinaisons d'appareils et d'écrans : c'est qu'il permet de projeter simultanément trois prises de vues différentes, trois rythmes optiques d'une cadence similaire, ou différente, ou contraire, de conjuguer des images non seulement dans le *temps*, mais aussi dans *l'espace*. En tant qu'éléments constructifs, le cinéaste dispose maintenant en plus de *rapports-durée*, de *rapports-étendue*. Par ces connexions synthétiques d'images, le cinéma, d'harmonique, devient symphonique.

Le procédé est passible d'applications innombrables. Films de rêve et de cinéma pur, symphonies optiques paroxystes (la forme la plus haute du cinématographe), développements psychologiques, documentaires aux panoramas immenses ou recomposés selon des volontés décoratives précises, mouvements de foule, actualités prodigieuses (imaginez un match de rugby sur trois écrans). Imaginez aussi quel parti auraient pu en tirer : Griffith dans *Intolérance* (quatre actions parallèles et simultanées, synthèse de l'Action, dans le Temps et dans l'Espace, le théâtre mort), von Stroheim dans *Les Rapaces* (panorama du désert aux émanations alcalines, de Death Valley où s'aventurent les deux hommes, pauvres petites formes vivantes dans l'immensité pétrifiée), Fritz Lang dans *Métropolis* (mouvements de foules gigantesques, titaniques architectures de la ville utopique, contraste entre la ville des maîtres d'un côté et la ville des esclaves de l'autre, avec les machines en action au milieu, cœur du monstre urbain), Eisenstein dans *Potemkine* (panorama mouvant de l'escadre où glisse l'ombre du croiseur rebelle), Gance lui-même dans *La Roue* (plastique d'éléments mécaniques en action jouant en des mouvements identiques ou contraires, jeu de bielles et de roues d'une locomotive en vitesse s'étendant sur toute la largeur du triptyque, et la vision inouïe d'un rail nu glissant sur trois écrans, vibrant sous l'archet puissant des roues, enfin, au paroxysme, tous les éléments mécaniques en action s'enchaînant, se succédant, se bousculant dans un rythme syncopé, fiévreux, apocalyptique, fou; le cœur d'acier). Ce formidable crescendo optique est déjà virtuellement notre prochain spectacle. Gance n'a-t-il pas inscrit parmi ses projets les plus immédiats la transposition visuelle de *Pacific 231* d'Arthur Honegger, cet hallucinant paroxysme symphonique de huit minutes, qu'il réalisera en triptyque, ainsi que son prochain grand film : *La Fin du Monde*, un des chapitres de son œuvre cyclique en six films : *Les Grands Initiés*.

Imaginez encore sur trois écrans : le Casino de *Folies de Femmes*, l'armée des croisés de *Robin des Bois*, les architectures stylisées du *Niebelungenlied*, la sortie des galères de *Ben-Hur*, la rue nocturne de la *Saint-Sylvestre* ou de *L'Image*, le galop des bisons de *la Ruée Sauvage*, la file des chariots de *la Caravane vers l'Ouest*, la tempête des *Mutinés de l'Elsinore*, les épaves de *l'Ile des Navires Perdus*, le défilé des camions de *la Grande Parade*, le combat aérien de *l'Equipage* et convenez que les possibilités sont illimitées. Tout devient possible à l'écran, et *la Bible*, et *l'Iliade*, et *la Chanson de Roland*, et *la Divine Comédie*. La force d'expansion des images était trop grande. Le cadre a éclaté.

L'écran-tableau est périmé. Nous voulons l'écran-fresque.

Une très éloquente démonstration des formidables possibilités expressives du triple écran vient d'être faite récemment par le « Studio 28 », qui nous a révélé trois « essais tripartites » d'Abel Gance : *Marine*, *Danse* et *Galop*. Il est infiniment regrettable que tout ce que ces films contiennent en puissance de beautés, d'originalités, de nouveautés, reste encore inaccessible à l'intelligence de la majorité du public. Peu de professionnels même comprennent que cette « première » à laquelle nous conviait Jean Mauclaire, fut *une des plus grandes journées de la cinématographie*, et n'eut peut-être d'analogue jusqu'ici que les présentations de *La Roue*, de *Napoléon* et de *Métropolis*. Là, nous fûmes en présence d'un spectacle inattendu de la plupart, inimaginable pour les cinéastes du bas de l'écran.

D'une simplicité technique *a priori* décevante, d'une nudité grandiose, ces trois films et surtout *Marine*, constituent un des plus hauts sommets artistiques atteints par le cinéma, celui-ci d'ordre plastique et rythmique. Par une simple inversion sur l'écran central tendant à créer un enchaînement linéaire, un raccordement des masses blanches et noires, la même image projetée trois fois, crée une arabesque photographique animée du plus puissant et harmonieux effet. La nature toute entière se soumet aux volontés architecturales et orchestrales d'un génial peintre du mouvement.

De nos jours, à quoi bon être Phidias et rêvasser sur d'hypothétiques Acropoles, formes périmées, figures mortes de l'Art sublime, quand on peut, à volonté, reconstruire le monde visible et vivant, le soumettre à nos besoins d'harmonie et lui faire exprimer la Grande Symphonie architecturale que tous les démiurges de l'Art portent en eux.

Jean ARROY.

Architecture et Cinéma

par Jean FAYETON

De même que l'Architecture est entrée au Théâtre avec l'apparition des décors synthétiques et lumineux, remplaçant les anciens décors peints à tendances réalistes, de même elle s'est intégrée au Cinéma le jour où l'on s'est aperçu que le problème des objets à l'écran était autre chose qu'un problème de décoration.

L'Architecture et le Cinéma devaient fatalement se rencontrer. Ils ont ensemble de nombreux points communs : arts de la lumière et du volume. Le Cinéma utilise les ressauts d'ombre et les avancés lumineux de l'Architecture afin d'en tirer les plus heureux effets de noir et de blanc. Mais le Cinéma est surtout l'art du mouvement, et là encore, bien qu'elle n'utilise pas la notion du temps, l'Architecture apporte son concours. Le mouvement implique l'idée de la troisième dimension et exclut l'emploi de la toile peinte qui donne sur l'écran la triste sensation d'aplatissement.

On a souvent et longuement disserté sur les mérites respectifs des décors artificiels et des naturels pour les extérieurs. L'expérience a montré que ceux-ci étaient beaucoup moins souples, moins photogéniques que ceux-là avec lesquels on dispose à volonté de l'emplacement, de l'encombrement et surtout de la couleur en tant que valeur actinique.

Il faut au Cinéma créer une atmosphère qui corresponde à un état d'âme. Il importe moins de donner de la couleur locale que de créer une ambiance. Pour cela, l'Architecture doit renoncer, au Cinéma, à l'anecdote, pour faire corps avec l'action, s'animer de la pensée directrice de celle-ci et même en animer les acteurs. Alors l'Architecture rentrera dans cette ligne qui a produit les plus purs chefs d'œuvre de l'époque gothique : mysticisme des cathédrales qui tendent vers l'infini les faisceaux de leurs piliers robustes et fins !

Des formes synthétiques, artificielles, volontairement simplifiées, un éclairage étudié, des angles de prise de vues inattendus, voilà ce qui crée une atmosphère. Alors on ne sait plus distinguer si ce sont les décors qui donnent aux interprètes leur état d'âme ou si ce sont ces derniers qui imprègnent de leur pensée tout ce qui les entoure. C'est là que l'on reconnaît le vrai metteur en scène, dont l'âme est comme un diapason qui met à l'unisson tous les cœurs, ceux des objets comme ceux des hommes. Le prêtre de la religion du Cinéma !

Œuvre qui s'apparente d'ailleurs à celle de l'Architecte qui doit, dans chaque partie de la sienne, laisser transparaître à tout instant sa pensée maîtresse, marque de sa personnalité artistique.

Quelques films déjà possèdent les qualités que nous avons crues indispensables à tous. C'est aux Allemands que revient l'honneur d'avoir compris dans quel sens l'Architecture devait se traduire au Cinéma. L'Architecture créatrice de pensée, architecture-acteur, dont le cœur bat, entraînant avec lui, dans son rythme mystique, les âmes inquiètes des interprètes. On reconnaît le style de Fritz Lang.

Mais on ne doit pas oublier que M. Warm, qui vient de réaliser les décors de *La Passion de Jeanne d'Arc*, est l'auteur de ceux des *Trois Lumières;* dans son dernier ouvrage, il vient encore de montrer sa maîtrise. Et cependant, combien d'autres seraient inévitablement tombés dans l'anecdote, dans les illustrations de manuel d'histoire, dans l'imagerie d'Epinal, ou dans la savante architecture à la Violet-le-Duc ; à moins que des réalistes intempestifs ne se fussent déplacés en voyages coûteux et eussent tourné les extérieurs de leur film dans les authentiques châteaux historiques. M. Warm a vu de loin et évité tous ces pièges, il a su exprimer dans ses décors la simplicité naïve des miniatures médiévales. Décors suggestifs qui vous infusent l'âme simple et enfantine des compagnons de Jehanne.

Enfin, M. Carl Dreyer, par des prises de vues inclinées a allongé et étiré vers le ciel, en pyramides juxtaposées, toutes ces petites maisons à la perspective hésitante des tapisseries de Bayeux.

La pensée a dominé la réalité (si toutefois il existe d'autre réalité que la pensée) et la matière s'est moulée au besoin des sentiments. Cela devrait être la règle unique des cinéastes, étant donné que le Cinéma ne se propose pas de reproduire servilement le réel, mais bien au contraire, et ceci avec la collaboration de l'architecte, de créer des formes nouvelles, de brosser des tableaux plus photogéniques, plus nettement caractéristiques que nature.

Jean FAYETON.

Des mondes tombent dans un espace de lumière...

Le cinéma... met du dieu partout. Devant moi, à Nancy, une salle de trois cents personnes gémit à voix haute en voyant à l'écran un grain de blé germer. Soudain apparu, le vrai visage de la vie et de la mort, celui de l'affreux amour, arrache de tels cris religieux. Quelles églises, si nous en savions construire, devraient abriter ce spectacle où la vie est révélée. Découvrir inopinément, comme pour la première fois, toutes choses sous leur angle divin, avec leur profil de symbole et leur plus vaste sens d'analogie, avec un air de vie personnelle, telle est la grande joie du cinéma. Sans doute, il y eut des jeux dans l'antiquité et des « mystères » au moyen âge qui forçaient ainsi à la fois à tant de piété et d'amusement. Dans l'eau grandissent des cristaux, beaux comme Vénus, nés comme elle, pleins de grâces, de symétries et de correspondances les plus secrètes. Jeux du ciel, ainsi des mondes tombent, — d'où ? — dans un espace de lumière.

Jean EPSTEIN.